



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
DISCIPLINA: PROJETOS EXPERIMENTAIS IV - MONOGRAFIA
ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA
PROFESSORA ORIENTADORA: FLOR MARLENE ENRIQUEZ LOPES

EXPLORAÇÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA MÍTICA: A VIAGEM DE CHIHIRO

Helena Ferreira Pimenta

Matrícula nº. 2021700-8

Brasília, 19 de maio de 2006

HELENA FERREIRA PIMENTA

**EXPLORAÇÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA MÍTICA:
A VIAGEM DE CHIHIRO**

Monografia apresentada no Curso de Comunicação Social da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FASA do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Prof.^a Flor Marlene Enriquez Lopes.

Brasília – DF, 19 de maio de 2006

**EXPLORAÇÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA MÍTICA:
A VIAGEM DE CHIHIRO**

HELENA FERREIRA PIMENTA

Aprovada em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA:

FLOR MARLENE ENRIQUEZ LOPES

Doutora/ Instituição

André Ramos

Titulação/ Instituição

Marco Antônio Vieira

Mestre/ Unb

CONCEITO FINAL: _____

A todas aquelas pessoas que transformam seus sonhos em idéias e suas idéias em ações. Pois só acreditando é que se anda e só andando é que será possível tocar nossos sonhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à professora e orientadora Flor Marlene Enriquez Lopes, pelo apoio e encorajamento contínuos na pesquisa.

Ao meu pai, pela dedicação. A minha mãe, pelo amor. Ao Marcos, pela ajuda e disponibilidade. A Idália, pela insistência. A Sarah e ao Matheus pela preocupação silenciosa. A todos aqueles que tiveram paciência, que acreditaram em mim, que acreditaram no meu tema, que me fizeram andar. A todos que me deram aquele tão importante “empurrão”!

Obrigada aos que conversaram, aos que brigaram, aos que me chamavam para relaxar, aos que não me deixavam descansar, aos que acharam que era “assim”, aos que acharam que era “assado”, enfim, obrigada a todos vocês, meus “yings” e “yangs” que (mesmo sem saber) me ajudaram a encontrar meu equilíbrio e dessa forma fazer o trabalho fluir, com mais ou menos *stress*, o importante é que ele fluiu!

“E se o homem provasse de ambos os frutos ele se tornaria, disseram-nos, como o próprio Deus (Gênese 3:22) – o que constitui a bênção que o encontro do Oriente e do Ocidente hoje nos oferece a todos”. Joseph Campbell

RESUMO

A presente dissertação de monografia concentrou o foco no estudo dos mitos orientais predominantes no Japão, sua influência no cotidiano das pessoas e como seus hábitos e crenças são guiados, mesmo que inconscientemente, por tais mitos. Esses são os motivos pelos quais foi feita a opção de explorar o tipo de narrativa mítica apresentado no filme *A Viagem de Chihiro*, produzido no Japão em 2002. Tal é a riqueza de detalhes presentes no filme que merece ser apreciada sob a luz de subsídios oferecidos pelos estudiosos em Análise de Discurso. Este trabalho se preocupou em estruturar a narrativa mítica que é abordada no filme, objeto deste estudo, em especial para demonstrar como tais mitos se entrelaçam para formular um ritual de passagem, como estes estão presentes no cotidiano da sociedade japonesa, influenciando o modo de vida daquele povo, bem assim, a forma como a mitologia pode determinar o comportamento infantil, avaliando a importância dos valores sociais, morais e espirituais baseados no respeito e solidariedade humanos. Por fim, com o suficiente entendimento da sociedade oriental, este trabalho busca transpor essa valorização mítica e compreender a sua influência que se torna cada vez mais marcante na nossa sociedade ocidental, através da expansão mercadológica e a busca de um mundo cada vez mais integrado.

Palavras-chave: Análise de discurso, Chihiro e Mitos.

ABSTRACT

The present essay of monograph concentrated the focus in the study of predominant eastern myths in Japan; its influence in the daily people's life is how their habits and beliefs are guided, even if it is unconsciously, for such myths. These are the reasons why the option to explore the type of mythical narrative presented in the film *The Trip to Chihiro*, produced in Japan in 2002 was made. Such wealth of details presented in the film deserves to be appreciated under the light of subsidies offered by the scholars in Analysis of speech. This paper worried about structuralizing the mythical narrative that is boarded in the film object of this study, especially to demonstrate how such myths interlace to formulate a passing ritual, as these are present in the daily life of Japanese society, influencing the way of life of those people, well as the form how mythology can determine the behavior of the children, evaluating the importance of the social, moral and spiritual values, based on human respect and solidarity. Finally, with enough understanding of the Oriental society, this paper searches to transpose this mythical valuation and to understand its influence that becomes each time more remarkable in our occidental society through the marketing expansion in a world each time more integrated.

Key-Word: Speech analysis, Chihiro and Myths.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – CRITÉRIOS METODOLÓGICOS	12
CAPÍTULO II – EMBASAMENTO TEÓRICO.....	13
2.1 ANÁLISE DE DISCURSO.....	13
2.1.1 <i>O silêncio também é discurso</i>	<i>14</i>
2.2 ESTRUTURA NARRATIVA.....	15
2.3 ESTRUTURA NARRATIVA DO TEXTO SEGUNDO PROPP	17
2.4 OS MITOS	19
2.4.1 <i>A Construção dos mitos na modernidade.....</i>	<i>20</i>
2.4.2 <i>Pensamento mítico Oriental versus Ocidental.....</i>	<i>21</i>
2.4.3 <i>Xintoísmo.....</i>	<i>22</i>
2.4.4 <i>Influências no xintoísmo.....</i>	<i>23</i>
2.4.5 <i>Os deuses (Kami) e a doutrina</i>	<i>23</i>
CAPÍTULO III – ESTRUTURA NARRATIVA DO FILME.....	26
3.1 SINOPSE.....	26
3.2 A ESTRUTURA NARRATIVA DO TEXTO FÍLMICO SEGUNDO PROPP.....	27
3.3 ESTRUTURA NARRATIVA DO FILME SEGUNDO FIORIN.....	30
CAPÍTULO IV – ANÁLISE CRÍTICA	31
4.1 DESCRIÇÃO DAS CENAS DO FILME <i>A VIAGEM DE CHIHIRO</i> DE MAIOR RELEVÂNCIA	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

INTRODUÇÃO

*“No Japão tudo é abstrato...
Acho que carrego esse espírito, essa busca de algo mais simples,
desde pequena”.*
“Poucos elementos querem dizer muita coisa”.
(Tomie Ohtake, 2002)¹

O Japão possui uma cultura milenar que somente há pouco tempo tem se revelado ao resto do mundo. Uma cultura pouco explorada, rica em mitos, com uma relação peculiar com a natureza e com uma facilidade enorme de absorver e influenciar as culturas ocidentais.

O desenho animado no Japão, denominado *anime*, é muito prestigiado, tanto pelas crianças, quanto pelos adultos. Por demonstrar grande interesse, o anime se tornou uma forma de transmissão aos jovens japoneses das crenças, da cultura e do jeito de pensar e agir do país em que vivem. Por se traduzir em grande expressão neste tipo de veículo de comunicação social, o filme em desenho animado denominado *A Viagem de Chihiro*² chamou a atenção no mundo ocidental, pois apresenta um mundo mítico do qual os ocidentais desconhecem, sendo alvo de estudos por grandes especialistas em comunicação social nas universidades brasileiras.

A mitologia como está apresentada no filme é reconhecida como uma forma moderna de se passar lições de vida, mostrar os erros e enganos não apenas dos seres humanos e as relações da sociedade japonesa com as criaturas espirituais. E o mais fundamental, a obra mostra como a personagem principal do filme aprende com os mitos os valores sociais e morais necessários para viver em uma comunidade.

O objetivo principal desta pesquisa é mostrar a importância dos mitos na sociedade contemporânea e como eles atuam sobre a vida das pessoas. Conhecer mais sobre a mitologia japonesa, que descende inicialmente do Xintoísmo e posteriormente se mistura com valores originários de outros países, influenciando-os. Procura também analisar como os mitos surgem e se ordenam dentro da estrutura do filme e finalmente mostrar que as

¹. Tomie Ohtake é artista plástica naturalizada brasileira, nasceu em Kyoto, Japão, em 1913.

². A Viagem de Chihiro – “Sen to Chihiro no Kamikakushi”, filme produzido por Hayao Miyazaki, Japão, 2002.

mensagens não necessitam apenas das palavras para serem transmitidas e que o discurso se propaga também pela sequência das imagens e pelos sons musicais da natureza.

Numa visão mais ampliada, as informações que se busca obter ao longo do desenvolvimento deste trabalho possibilitarão responder as indagações acerca da importância da cultura japonesa e suas influências sociais, tanto sobre a sociedade oriental quanto a ocidental.

Assim, este trabalho está organizado em quatro capítulos, que discorrem sobre o conhecimento de mitos, desde a sua origem japonesa e sua inter-relação com as sociedades ocidentais.

No Primeiro Capítulo apresenta-se a metodologia aplicada neste trabalho, para o melhor entendimento dos seus objetivos e a forma em que pela qual se propõe alcançá-los.

O Segundo Capítulo trata do embasamento teórico, na qual a teoria é apresentada e explicada de forma a alcançar os objetivos aqui propostos. Entender qual a utilidade e a proposta da análise de discurso, como se estrutura uma narrativa e suas funções mais importantes. Perceber o que são os mitos e como eles são construídos na atualidade, como difere a mitologia ocidental da oriental e como esta última é percebida pelos japoneses, aprofundando no Xintoísmo, nas suas influências, seus deuses e sua doutrina.

No Capítulo Terceiro introduz uma sinopse da obra do produtor do filme *A Viagem de Chihiro* e apresenta os modelos de estrutura narrativa do texto fílmico realizado com base nos modelos estudados no embasamento teórico.

No Quarto Capítulo faz-se uma análise crítica que expõe os temas estudados e apresentados no decorrer da pesquisa e os correlaciona com o filme *A Viagem de Chihiro*. É feita, ainda nesse capítulo, uma relação e breves explicações de cenas consideradas de maior relevância, com o objetivo de facilitar a compreensão do trabalho realizado.

E finalmente, são apresentadas as Considerações Finais a respeito do tema tratado em nosso trabalho.

CAPÍTULO I – CRITÉRIOS METODOLÓGICOS

A escolha dos critérios metodológicos para o desenvolvimento deste trabalho a cerca da importância dos mitos em torno da cultura japonesa e suas influências sociológicas fundamentou-se, primeiramente nos objetivos propostos para a realização do trabalho e depois na existência de evidências empíricas que possam consubstanciar a análise proposta.

Definido, mesmo que preliminarmente, o objetivo do trabalho, preparou-se um prévio levantamento bibliográfico sobre a influência dos mitos na cultura nipônica. Nesse sentido, realizou-se uma ampla revisão bibliográfica sobre mitos e buscando explicações sobre como esses se inserem nos fundamentos teóricos de Análise de Discurso.

Já a natureza do trabalho é considerada descritiva, uma vez que este é um estudo do discurso utilizado na narrativa do filme *A Viagem de Chihiro*.

VERGARA (2003:47) afirma que a pesquisa descritiva “expõe características de determinada população ou de determinado fenômeno”, já para GIL (1999, p. 44) a pesquisa descritiva “têm como objetivo primordial a descrição de características de determinada população ou fenômeno”.

Assim, o uso dessa metodologia apresenta-se como uma ferramenta extremamente útil e viável, pois permite considerar a avaliação do tema sob a ótica dos estudos afetos à ciência da comunicação social e sua influência sobre uma sociedade mundialmente importante: a sociedade japonesa, atendendo aos princípios da globalidade e integração entre a sociedade local e a japonesa pelos interesses sócio-econômicos envolvidos, permitindo a obtenção de uma visão geral e abrangente do tema escolhido.

CAPÍTULO II – EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 Análise de Discurso

“A análise de discurso não pretende se instituir como especialista da interpretação, dominando ‘o’ sentido dos textos; apenas pretende construir procedimentos que exponham o olhar leitor a níveis opacos, à ação estratégica de um sujeito. O desafio crucial é o de construir interpretações.”
(MAINGUENEAU, 1989)

A noção elementar que se tem de discurso como sinônimo de mensagem, informação, pronúnciação de meras palavras combinadas em frases, não corresponde ao interesse básico da análise de discurso. Podendo estar relacionada tanto à História quanto à Sociologia, a Análise de Discurso (AD) vai buscar, na verdade, o sentido, ou sentidos, produzido pelo sujeito ao elaborar um discurso, as suas intenções e a forma como é recebido por quem ouve ou lê suas palavras. Por isso Pêcheux (1969) define discurso como “efeito de sentidos entre interlocutores.”

É a partir do sujeito que surgem os discursos, ele atua como alguém que pensa ter o domínio sobre o que diz, mas na verdade, é o inconsciente e as ideologias de cada um que determinam os discursos. O sujeito não tem condições de despojar-se desses elementos no momento de emitir opiniões ou fazer colocações, por mais neutras que possam parecer. Assim, ele “é determinado, sem se dar conta, a dizer o que o seu lugar de formação social impõe que seja dito.” (INDURSKY, 1998).

Barros (2005, p. 07) diz que “um texto define-se de duas formas que se complementam” a primeira delas é chamada de “*objeto de significação*” e a segunda, que é o objeto de estudo da Análise de Discurso, se chama “*objeto de comunicação*”.

[...] objeto de significação, faz que seu estudo se confunda com o exame dos procedimentos e mecanismos que o estruturam [...] A esse tipo de descrição tem-se atribuído o nome de análise interna ou estrutural do texto.

[...] objeto de comunicação [...] o texto encontra seu lugar entre os objetos culturais, inserido numa sociedade (de classes) e determinado por formações ideológicas específicas. Nesse caso, o texto precisa ser examinado em

relação ao contexto sócio-histórico que o envolve e que, em última instância, lhe atribui sentido.[...] análise externa do texto (BARROS, 2005: 07).

Para a Análise de Discurso a situação histórico-social na qual se organiza um discurso é de essencial relevância na extração dos sentidos, melhor dizendo, na constatação dos “efeitos de sentido”, provocados pelo sujeito discursante e nos sujeitos ouvintes ou leitores do discurso.

2.1.1. O silêncio também é discurso

Assim como a palavra, o Silêncio também está determinado por suas condições de produção. Segundo Orlandi (1992) há muitas formas de silêncio; entre elas estão o “silêncio imposto” e o “silêncio proposto”. O *imposto* significa exclusão, e é forma de dominação, já o *proposto* vem do oprimido e representa uma forma de resistência, e talvez caiba acrescentar que também pode significar uma forma de defesa ou de auto-proteção. Para Eni Orlandi, os dois casos de silêncio produzem uma ruptura desejada por ambos os lados, o do opressor e o do oprimido. Porém, segundo Orlandi, o silêncio também pode produzir uma ruptura não desejada, quando ocorre aquilo que se chama ruído na comunicação, ocasionando uma falha na emissão do que se tem a intenção de comunicar.

Uma outra forma de silêncio é a censura em que se “proíbe certas palavras para se proibirem certos sentidos” (ORLANDI, 1992). Quaisquer palavras, cujos sentidos venham depor contra os interesses do opressor, devem ser silenciadas. Assim se constrói o imaginário do silêncio em uma sociedade. E é nesse imaginário que a Análise de Discurso vai se concentrar para significar o silêncio e detectar os seus efeitos de sentido, tanto no opressor quanto no oprimido.

“O silêncio não está apenas ‘entre’ as palavras. Ele as atravessa. Acontecimento essencial da significação, ele é matéria significativa por excelência” (ORLANDI, 1992). O silêncio, portanto, não é ausência de linguagem, de significado e de sentido; também não é complemento de linguagem. Ele tem significância própria.

2.2 Estrutura Narrativa

O percurso gerativo do sentido compreende desde o mais simples e abstrato até o mais complexo e concreto e é dividido em três etapas ou níveis, segundo BARROS (2005, p. 09) estas etapas são:

A primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental ou das estruturas fundamentais e nele surge a significação como uma oposição mínima; no segundo patamar, denominado nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito; o terceiro nível é o do discurso ou das estruturas discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação.

Desses três níveis o que nos importa para o desenvolvimento do nosso trabalho é o nível narrativo ou nível das estruturas narrativas. A primeira coisa que Fiorin faz ao iniciar sua explicação sobre o nível narrativo é diferenciar narratividade de narração ele explica que “A narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Isso significa que ocorre uma narrativa mínima, quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final.” (FIORIN, 2005: 27).

Outro fato para o qual ele nos chama a atenção é para não confundir os termos sujeito e objeto com pessoa e coisa, respectivamente, pois dentro da estrutura narrativa eles são usados como “papéis narrativos” e ambos podem ser representados tanto por pessoas, como por coisas ou animais.

“Uma narrativa complexa estrutura-se numa seqüência canônica, que compreende quatro fases: a Manipulação, a Competência, a *Performance* e a Sanção.” (FIORIN, 2005: 29).

Segundo Fiorin, na fase de Manipulação o sujeito é levado por si mesmo ou por outro a querer e/ou dever fazer algo. Um exemplo claro disso encontrado no filme, “*A Viagem de Chihiro*”, é quando Chihiro segue seus pais túnel adentro. Ela é manipulada pela provocação, ou seja, pelo seu medo de ficar sozinha naquele lugar desconhecido e segue seus pais, permanecendo junto deles. Fiorin cita ainda os quatro tipos mais comuns de manipulação que são: a tentação, a intimidação, a sedução e provocação. A Tentação se dá no momento em que o manipulador oferece algo em troca, para que a ação se realize. A Intimidação ocorre quando o manipulador ameaça tirar algo do manipulado caso a ação não se realize. A Sedução

se dá através de elogios e acentuação de qualidades como motivação para que o manipulado faça o que ele quer. E por último, a Provocação que acontece quando o manipulador acentua defeitos e pontos fracos do manipulado com o objetivo de que ele mostre o contrário realizando a ação.

“Na fase da Competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer” (FIORIN, 2005: 30). Um exemplo também relacionado ao filme é quando Chihiro quase se esquece de seu nome, porém Haku lhe orienta que se ela esquecer seu nome verdadeiro nunca encontrará o caminho de casa. Ela passa a ser dotada de um saber que lhe ajudará a alcançar seus objetivos. Também o saber e o poder-fazer são construídos graças à participação de coadjuvantes da narrativa que outorgam alguns objetos mágicos. Como no caso em que Mestre Haku doa um objeto mágico que ela engole e assim vai permanecer humana e com isso poderá realizar seu programa narrativo de base que é salvar seus pais.

A performance é a fase em que a transformação central da narrativa acontece. Essa é a fase que caracteriza a narratividade do texto. Uma das performances do filme ocorre quando Chihiro se lembra do verdadeiro nome de Haku, fazendo isso ela o liberta. Dentro da *Performance*, segundo Fiorin (2005, pág. 31), existem dois sujeitos “o que opera a transformação e o que entra em conjunção ou em disjunção com um objeto” e eles “podem ser distintos ou idênticos” No exemplo de Chihiro, esta é o sujeito que opera a transformação, ao lembrar do verdadeiro nome de Haku e este é o sujeito que entra em conjunção com a busca da liberdade dela e de seus pais.

“A última fase é a Sanção. Nela ocorre a constatação de que a Performance se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação. Eventualmente, nessa fase, distribuem-se prêmios e castigos.” (FIORIN, 2005: 31). A Sanção da Performance de Haku se dá no momento em que seu verdadeiro nome é dito, pois o dragão se desmancha no ar e de baixo das escamas aparece o corpo de menino do Haku. A Sanção positiva ocorre também quando Chihiro responde à pergunta de Yubaba “qual desses são seus pais” e com isso se liberta e liberta seus pais do estado ao qual foram submetidos.

Essas são as quatro fases que compõem a estrutura completa de uma narrativa. Porém, Fiorin nos chama a atenção para três pontos:

- § Muitas fases ficam ocultas e devem ser recuperadas a partir das relações de pressuposição.
- § Muitas narrativas não se realizam completamente. [...] a história não prossegue pára [...]
- § As narrativas realizadas podem relatar preferentemente, uma das fases. (FIORIN, 2005: 32 - 33).

Pelo objeto de estudo se tratar de um filme, tais observações se tornam necessárias por possuir diversas narrativas compondo o enredo, tendo apenas uma como principal, central.

2.3 Estrutura narrativa do texto segundo Propp³.

Lopes ao apresentar as Raízes Históricas das Teorias Estruturais da Narrativa aprofunda os estudos sobre “A contribuição de Propp para a análise estrutural da narrativa”.

Segundo Lopes (1997), Propp divide a narrativa em dois tipos de elementos: os variáveis, que se constituem na própria trama e são identificados em segmentos narrativos que aparecem de um jeito em dado momento do relato, mas não nos demais trechos. E os elementos invariáveis, identificados em trechos narrativos que se conservam invariavelmente os mesmos, de um conto para outro e aparecem ao lado dos elementos variáveis. Os elementos invariáveis constituem a história propriamente dita. Com essa divisão da narrativa, Lopes informa que:

Propp vai se dedicar inteiramente à consideração das componentes invariantes da narrativa, que se localizam, mostra ele, no nível das ações dos personagens. O que muda são os nomes (e com eles, os atributos) dos personagens, o que não muda são suas ações, ou funções. Daí a conclusão de que o conto maravilhoso atribui freqüentemente ações iguais a personagens diferentes. Isto nos permite estudar os contos a partir das funções dos personagens (LOPES, 1997: 228).

³. Vladimir Iakowlevich Propp (1895-1970), pela sua extensa obra, é considerado de grande importância para o estudo da literatura, especialmente para o estudo da narrativa, da constituição da lingüística e da semiótica geral.

Desta forma, Propp define o caráter contextual da função que os personagens exercem na trama como sendo uma ação que se relaciona com outra ação e que se concebe como o ato marcante do ponto de vista de seu significado para o desenvolvimento da história, considerada como um todo. Definida a função como seu objeto de estudo, Propp organiza e constrói “uma espécie de esquema funcional imanente de um conto-tipo” (LOPES, 1997: 229), ou melhor, “[...] uma espécie de mapeamento estrutural invariante para todos os contos que examinou” e que contabiliza no total trinta e uma funções. Mas apesar do esquema atribuir a mesma base para analisar contos diferentes, os resultados serão sempre diferentes no que diz respeito à trama.

Lopes (1997) apresenta o esquema de trinta e uma funções de Propp dividindo-o em quatro subconjuntos: o primeiro subconjunto, que engloba as sete primeiras funções, funciona como uma espécie de ‘relato preparatório’, ou fase de manipulação das personagens pelo vilão da trama. Esta é na verdade a fase do engajamento da ação, que começa pela transformação da situação inicial apresentada no prólogo, quando é conhecido o herói/vítima, em todas as suas circunstâncias básicas definidas no tempo e no espaço mítico.

A partir da oitava função é que realmente tem início a transformação. É quando o vilão da trama prejudica o herói, causando-lhe o dano. Nesse subconjunto do esquema de Propp situação anterior mostrada se inverte. Aqui, a situação do herói, até então definida como legítima, é transformada pela performance do vilão. O herói então é manipulado, perde seu espaço próprio e passa então numa busca da reparação do dano, que primeiro deve passar pelo reconhecimento do dano, reagindo contra a situação imposta pelo seu algoz, que o vence. Esta fase finaliza com a reparação do dano causado pelo vilão, invertendo a situação inicial retratada no prólogo.

A partir da função vinte, geralmente o relato recomeça com o herói regressando ao espaço original, no caso do filme *A Viagem de Chihiro* esse espaço corresponde ao espaço da cultura, mas não antes de travar uma luta na busca de alcançar este objetivo, sendo este perseguido até chegar a um lugar próximo ao seu espaço original, contudo, agora disfarçado ou com o nome trocado (Chihiro passa a ser Sen) até o reconhecimento da sua condição inicial, o desmascaramento do seu impostor, a punição ao vilão e o recebimento da recompensa final.

A partir do esquema das trinta e uma funções de Propp, descrevendo as ações ponto-a-ponto e na ordem que aparecem na trama, Lopes (1997) afirma que “mais e mais evidências foram carreadas para compreender o esquema funcional proppiano como um modelo aplicável a todo e qualquer gênero de narrativas”. Não só ao gênero infantil, que, a princípio, pode ser considerado menos elaborado, mas também é considerado adequado até mesmo para descrição de narrativas literárias, ainda segundo Lopes (1997, p. 233).

2.4. Os Mitos

“Culturas antigas usavam histórias fabulosas para explicar fenômenos naturais. Na modernidade, os mitos persistem pela necessidade cerebral de impor ordem à realidade.” (Klaus Manhart, 2006).⁴

Historicamente as sociedades humanas procuram encontrar o mapa da ordem universal dos eventos com os quais convivem nas relações entre os fatos da natureza. Assim, deparam com formas diferentes de relações entre coisas desconexas. Esse tipo de busca de soluções para os problemas do dia a dia e de enfrentamento de incertezas são formas de ordenar os eventos.

“O mito é relato de uma solução imaginária para uma contradição real historicamente insolúvel na vida das sociedades humanas” (STRAUSS, 1997). A mente humana não conseguiria ser tão bem sucedida na Terra sem esta capacidade fenomenal de observação e de classificação.

Se as coisas simples podem ser classificadas, logo pode-se supor que existe uma ordem maior escondida nas coisas maiores, como o início da vida, o depois da morte ou a criação do universo. Porém Joseph Campbell não acredita que o que todos procuramos seja um sentido para a vida e sim:

[...] uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e da nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos [...] (CAMPBELL, 2005).

⁴Klaus Manhart, autor do livro *O Sentido do Mundo*, é sociólogo, filósofo da ciência e escritor em Munique.

Já as religiões tentam fazer esta ponte entre o mapa que traz as correlações da natureza e o comportamento dos membros da sociedade. Tenta-se fazer esta re-ligação entre o ordenamento das coisas para considerar e qual a razão de se estar aqui e o porquê dos sentimentos de tristeza e de felicidade.

2.4.1. A Construção dos mitos na modernidade

Os mitos foram considerados, segundo Fiorin (1999: 09), mortos durante muito tempo, como hábitos de comunidades antigas e extintas, um passado para ser estudado e que se situava longe dos tempos modernos. Isso aconteceu pelo fato dos mitos estarem ligados a algo inventado pelo homem, lendas e histórias sem fundamentos científicos. Constitui-se a partir daí uma batalha da realidade (ciência) contra o imaginário (mitos). Mas Fiorin aponta que os mitos “nutrem a ficção, a utopia e a ciência” estando presentes e ativos também na vida atual.

Com o tempo, os relatos se passaram a fazer parte das crenças e religiões, influenciando ainda hoje, o modo como os povos vivem e compreendem o mundo. Esse saber tradicional é parte da nossa cultura e segundo Campbell (2005: 16) “São os sonhos do mundo. O mito me fala [...], como reagir diante de crises de decepção, maravilhamento, fracasso ou sucesso”.

Apesar dos mitos que nos cercam hoje possuírem a mesma base dos de antigamente, Campbell (2005) diz que a sociedade atual não orienta seus cidadãos com relação a eles. Isso quer dizer que a sociedade em que vive-se é uma sociedade sem rituais. Quando isso ocorre, se vai em busca dos próprios rituais de aceitação, de amadurecimento, “[...] atos destrutivos e violentos praticados por jovens que não sabem como se comportar numa sociedade civilizada”. Se essas crianças crescem sem serem orientadas com relação aos seus mitos:

Eles os fabricam por sua conta. Por isso é que temos grafites por toda a cidade. Esses adolescentes têm suas próprias gangues, suas próprias iniciações, sua própria moralidade. Estão fazendo o melhor que podem. Mas são perigosos, porque suas leis não são as mesmas da cidade. Eles não foram iniciados na nossa sociedade. (CAMPBELL, 2005, p. 09)

Na peça cinematográfica, na forma de desenho animado (anime) denominado “*A Viagem de Chihiro*”, objeto de análise neste estudo, encontra-se essa desorientação com relação aos valores existentes na sociedade, quando o pai da personagem principal afirma vigorosamente, que ela não precisa se preocupar com nada, pois a família tem dinheiro e cartões de crédito. Tem-se aí a inversão do papel de herói que é transferido da figura paterna, que protege a sua cria, para os recursos financeiros capazes de comprar tudo hoje em dia, até mesmo o bem estar das pessoas.

De acordo com Campbell o mito possui quatro funções. A primeira é a função mística, ou seja, para ser considerado mitologia é necessário haver consciência do mistério existente por trás de todas as coisas e vivenciar o espanto diante do mistério.

A segunda função é a dimensão cosmológica, é a função da qual a ciência se ocupa. Dando as respostas, mas nunca todas e dessa forma fazendo com que o mistério se manifeste mais uma vez.

A terceira função é a sociológica, quando o mito funciona como fator determinante para a validação de certa ordem social. São aqui que se encontram as diversas variantes dos mitos, de acordo com cada sociedade em que se desenvolveram.

A quarta função do mito é a pedagógica, “como viver uma vida humana sob qualquer circunstância”.

Hoje, temos que reaprender o antigo de acordo com a sabedoria da natureza e retomar a consciência de nossa fraternidade com os animais, a água e o mar. Dizer que a divindade modela o mundo e todas as coisas é condenado como panteísmo. Mas panteísmo é uma palavra enganadora. Sugere que um deus pessoal supostamente habita o mundo, mas a idéia em absoluto não é essa. A idéia é transteológica, de um mistério indefinível, inconcebível, admitido como um poder, isto é, como a fonte, o fim e o fundamento de toda a vida e todo o ser (CAMPBELL, 2005: 33).

2.4.2. *Pensamento mítico Oriental versus Ocidental*

O mito essencial na vida do oriente, segundo Campbell (1994: 13), é “o mito do eterno retorno”. Ele mostra que tudo no mundo, inclusive o próprio mundo, se desintegrará no caos, para em seguida renascer, num eterno ciclo.

Aqueles que se apegarem ao seu corpo mortal e suas afeições, necessariamente acharão tudo muito penoso, pois tudo – para eles – terá de acabar. Mas para aqueles que encontraram o ponto imóvel da eternidade, em volta do qual tudo gira, inclusive eles próprios, tudo é aceitável da maneira como é, e pode ser vivenciado como magnífico e maravilhoso (CAMPBELL, 1994: 13).

A coexistência da luz e das trevas é o que tange esse pensamento, onde o enfoque, segundo Campbell (1994, p. 14) é retirado “da mente do individual – que perece” e colocado “no grupo – que permanece”.

Essas são as principais diferenças quando há uma relação com o pensamento mitológico vigente no Ocidente onde “a possibilidade de retorno a tal estado sem ego, anterior ao nascimento da individualidade, não existe há muito tempo” (CAMPBELL, 1994: 15). O mundo para o Ocidente:

(...) é um complexo dentro do qual o bem e o mal, a luz e as trevas, a sabedoria e a violência, estão disputando a vitória. E o privilégio e dever de cada homem - que, como parte da criação, é ele próprio um composto de bem e mal – é escolher, voluntariamente, participar da luta em defesa da luz (CAMPBELL, 1994: 16).

“Duas mitologias completamente opostas sobre o destino e virtude humanos, portanto, chegaram juntas ao mundo moderno. E ambas estarão contribuindo com qualquer nova sociedade que possa estar em processo de formação” (CAMPBELL, 1994: 17).

2.4.3. Xintoísmo

“[...] a síntese peculiar de ritos e crenças praticadas pelos japoneses, celebrando, dramatizando, interpretando e cultivando os principais valores da sua vida nacional”. C.D.Holtom⁵.

As principais crenças religiosas existentes no Japão são o Xintoísmo (*shintô*), o Confucionismo e o Budismo, seus principais valores são respectivamente o passado, o presente e o futuro.

O xintoísmo, na origem, é uma religião, não de sermões, mas de admiração: um sentimento que pode ou não produzir palavras, mas que de qualquer maneira vai além delas. O propósito do xintoísmo não é a ‘compreensão da

⁵. C. D. Holtom é estudioso da cultura japonesa, citado pela revista italiana missionária católica “Mundo e Missão”, também editada em português pelo Pontífice Instituto das Missões Estrangeiras.

concepção do espírito’, mas o sentido de sua ubiquidade. E justamente porque esse propósito é surpreendentemente alcançado, as personificações são ‘vagas e tênues’ com relação à forma (CAMPBELL, 1994: 372).

O *shinto*, que vem do chinês *shen* e significa *o caminho dos deuses*, é uma religião tão antiga que não se sabe exatamente como ocorreu a sua fundação. Os primeiros registros são os livros *Kojiki*, datado de 712, e *Nihongi*, datado de 720, “são registros da tradição nativa antes transmitida apenas oralmente” (CAMPBELL, 1994: 364).

2.4.4. Influências no xintoísmo

A introdução do budismo no Japão ocorreu no primitivo estado japonês na região conhecida antigamente como *Nara* e *Kyoto*, em meados do século VI, fazendo com que o *shinto* – até então um conjunto de crenças populares – começasse a se reconhecer como uma religião.

O budismo teve uma enorme aceitação e se espalhou rapidamente no país, mas não acabou com as crenças populares profundamente enraizadas na população nipônica. A influência do budismo sobre o xintoísmo está registrada nas seitas “híbridas” que mesclam os conhecimentos de ambas as doutrinas.

Outros sistemas religiosos da Ásia - o taoísmo e o confucionismo – deixaram também sua marca no xintoísmo, embora menos intensa. A ética do confucionismo marcou a mentalidade japonesa, reforçando certos valores fundamentais da sociedade primitiva, baseados nos clãs familiares, os *ujis*: a prevalência da comunidade sobre o indivíduo; o imperador visto como um grande pai, fonte do governo benevolente; a união da ética com a política e a religião; a desigualdade dos indivíduos. Neste sentido, ela deu diretrizes morais ao xintoísmo original, cujo ensinamento ético fundamental era de inexcusável simplicidade: “Siga os impulsos genuínos do seu coração!” (BATH, 1998: 39).

2.4.5. Os deuses (Kami) e a doutrina

Os deuses do *shinto* são imperfeitos, assim como os deuses gregos e para designar esses deuses usa-se a palavra *Kami* (nome genérico das divindades xintoístas).

Segundo Sérgio BATH (1998, p. 16), existem vários tipos de *kami*:

- § Os deuses maiores, “do céu e da terra”;
- § Deuses tutelares de locais, famílias e aspectos da natureza;
- § Antepassados divinizados;
- § Divindades representativas de virtudes;
- § Deuses propiciadores, venerados pela pretendida proteção ou intervenção;
- § Deuses temidos pela periculosidade.

Porém, essa classificação não é uma regra já que pode-se encontrar alguns *kami* que não se encaixam em nenhuma dessas seis categorias e outros que se encaixam em mais de uma simultaneamente. Há uma infinidade de *kami* que são objetos de culto, porém os sete deuses da fortuna são os que mais chamam a atenção. Reza a lenda que “o *Takarabune*, navio da fortuna, chega ao porto no primeiro dia do ano, trazendo os sete deuses da fortuna” (BATH, 1998: 17).

Mesmo sendo forte a influência do *shinto* é sutil e está quase sempre implícita no cotidiano dos japoneses.

Jinja é o santuário xintoísta [...]. Tipicamente, os *jinja*s estão situados perto de um rio ou de uma fonte, ao pé de uma elevação ou em outro local marcante. Marcados por um *torii*, te como adornos lanternas e esculturas de animais. [...] o *torii* [...] simboliza o portão aberto para o mundo espiritual, marcando o ponto extremo ao qual tinha acesso o visitante comum do santuário: seria, assim, a porta de ingresso no universo dos deuses.

O sacerdote xintoísta é conhecido como *shinshoku* ou *kanushi* ‘mestre dos espíritos’. [...] Há *shinshoku* dos dois sexos, que podem casar-se e constituir família.

No passado, as funções de *shinshoku* passavam muitas vezes de pai para filho, de esposo para esposa; hoje, os sacerdotes do *shinto* precisam qualificar-se numa escola religiosa, embora ainda seja comum manter o sacerdócio na mesma família, geração após geração. (BATH, 1998: 18 - 19)

O xintoísmo é uma religião cerimonial por excelência, cerimônias estas representadas através de oferendas, atos de purificação, preces e festas simbólicas.

A purificação [...] destina-se a afastar ou neutralizar os fatores negativos que prejudicam a vida do crente. As atividades poluentes são contatos direto ou indireto com a morte, o sangue, as fezes, a doença, o corrimento vagina; o corte de cabelos e das unhas. (BATH, 1998: 25)

Segundo Campbell (1994: 372), viver “o xintoísmo não é obedecer a determinado código moral definido, mas viver com gratidão e admiração em meio ao mistério das coisas [...] as faculdades permanecem abertas, claras e puras”. Vivendo assim é que, para o xintoísmo, segue os processos da natureza e apenas seguindo tais processos é que se mantém um coração puro, sem maldade.

Traz ainda em sua doutrina a contemplação da paz, da vida em harmonia simbolizada pelos “três talismãs simbólicos trazidos ao mundo [...] quando a realeza desceu ao Japão. Eles são: um espelho (pureza), uma espada (coragem) e um colar de pedras preciosas (benevolência)” (CAMPBELL, 1994: 373).

CAPÍTULO III – ESTRUTURA NARRATIVA DO FILME

Numa riqueza de fundamentos que mistura elementos da doutrina *Shinto* e de detalhamentos da trama, analisar-se-á neste Capítulo do nosso trabalho a estrutura narrativa do filme *A Viagem de Chihiro*, empregando o esquema funcional de mapeamento estrutural da narrativa de Vladimir Iakovlevich Propp, conforme descrito no item 2.3 do Capítulo anterior, por apresentar conceitos a partir de um referencial teórico reconhecido pela literatura, especialmente em função do tipo de abordagem escolhida que pode melhor levar à compreensão da sociedade japonesa: o desenho animado, como produto de uma linguagem que vem sendo utilizada para disseminar a cultura e os costumes daquele povo e que tem alcançado público significativo em países como o nosso, onde a cultura é totalmente diferente, mas que tem tido uma grande receptividade principalmente por parte do público jovem.

A escolha do filme *A Viagem de Chihiro* deve-se aos seus aspectos mágicos apresentados por personagens encantadores, míticos e ao mesmo tempo poderosos, numa realidade estranha ao nosso entendimento, mas onde tudo pode acontecer.

3.1 Sinopse



Garota de 10 anos de idade, Chihiro acredita que todos à sua volta estão para atender aos seus caprichos e que durante uma viagem na qual a sua família está de mudança fica furiosa sem se esforçar em esconder sua raiva. Em meio às lembranças dos amigos que ficaram, Chihiro percebe que seu pai se desviou inadvertidamente do caminho que os levariam à sua nova morada, se deparando em frente a uma construção estranha na qual aparece um túnel sem fim, guardado por uma estranha estátua. Curiosos, os pais de Chihiro decidem entrar no túnel. Vacilante, Chihiro os segue e descobre que a passagem leva a uma cidade sem nenhum habitante. Enquanto Chihiro explora a cidade, os seus pais

decidem comer a comida que está disponível em uma das casas. Ao reencontrar seus pais, decidida a se retirar daquele lugar estranho, Chihiro fica surpresa ao ver que eles se transformaram em porcos, enquanto que misteriosos seres começam a surgir do nada. É o início da jornada de Chihiro em um mundo fantasma, povoado por seres fantásticos, no qual humanos não são bem-vindos.

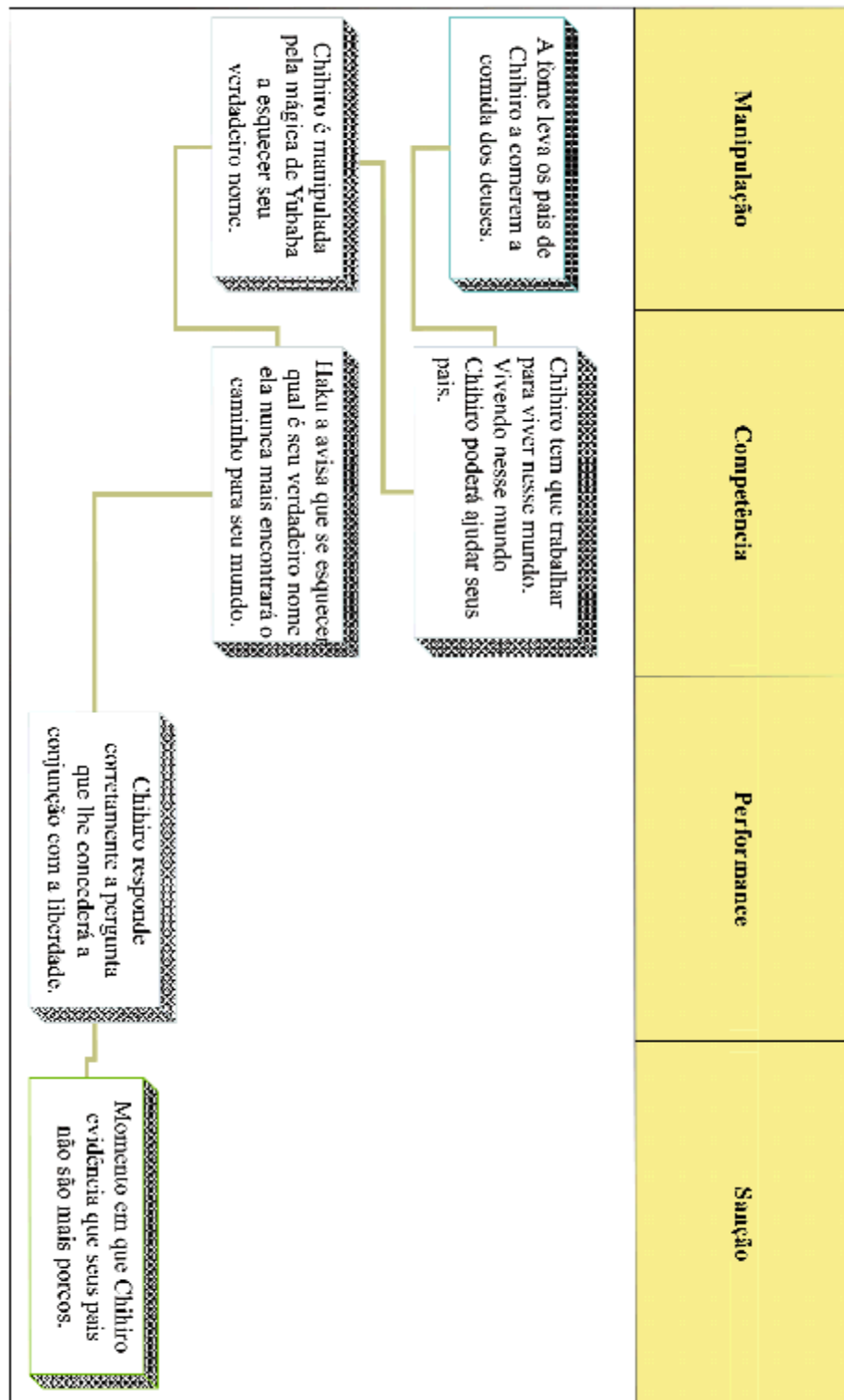
3.2. A estrutura narrativa do texto fílmico segundo Propp

Prólogo ou Situação Inicial
1. Chihiro uma criança de oito anos. Se mudando, com seus pais, para uma nova cidade. Ela se agarra fortemente ao buquê de flores que ganhou junto com um cartão de despedida.
Afastamento
2. Eles atravessam uma ponte que separa o asfalto da estrada de terra e se deparam com uma enorme construção. A entrada desta é um longo túnel.
Regra ou Interdição
3. Seus pais a mandam esperar no carro.
11. Chihiro se recusa a acompanhá-los.
12. Chihiro encontra <i>Haku</i> , ela tem que ir embora antes que escureça.
18. Haku oferece algo daquele mundo para Chihiro comer.
20. Se ela não comer algo daquele mundo irá desaparecer por completo.
24. Para não ser vista, Chihiro não deve respirar enquanto atravessa a ponte.
30. Chihiro tem que arrumar um emprego na casa de banho.
42. Para encontrar o caminho de volta para casa, Chihiro não pode se esquecer de seu verdadeiro nome.
69. Chihiro terá que salvar seus pais e Haku sem a ajuda de ninguém.
75. Chihiro não deve olhar para trás enquanto não tiver saído do túnel.
Transgressão
4. Com medo da estátua de pedra e dos barulhos da mata, corre e acompanha os pais.
15. Chihiro não consegue sair antes do sol se pôr.
19. Chihiro recusa a ajuda de Haku.
25. Chihiro respira.
Interrogação
22. Yubaba sobrevoa o local em busca de Chihiro.
Informação
5. Após entrar, Chihiro mais uma vez não quer seguir adiante.
7. Esqueceram o almoço no carro.
8. O pai sente o cheiro de comida.
27. Todos sabem que há uma humana (Chihiro) em seu mundo.
44. O Sem-face descobre algo de que Chihiro precisava. (uma ficha de banho)
49. O Sem-face descobre a ganância por ouro dos empregados da casa de banho
Ardil ou Manobra de Engano

6. Chihiro se junta novamente aos seus pais depois que uma violenta rajada de vento vinda da antiga construção a amedronta (o sentido do vento é de trás para frente, como se a empurrasse para frente, para continuar andando)
9. Há comida, mas não se vê ninguém.
34. Kamaji oferece a camareira uma “osga frita”, para que ela leve Chihiro até Yubaba e ela aceita.
40. Yubaba agora de posse do nome de Chihiro, lhe dá um novo nome e vire uma outra pessoa.
50. O Sem-face oferece ao sapo (um personagem do filme) com uma grande quantidade de ouro.
56. O Sem-face monopoliza todos os servos da casa de banho ao seu dispor lhes oferecendo ouro.
Cumplicidade Involuntária
10. Seus pais se sentam a barraca (sem serem convidados), começam a comer, mesmo que os donos da comida não tenham vindo recebê-los.
26. Ao respirar Chihiro denuncia a sua presença.
41. Chihiro por alguns instantes se esquece de seu verdadeiro nome e quase se torna Sen.
51. O sapo aceita o ouro.
57. Todos na casa de banho correm atrás do ouro oferecido pelo sem-face
Dano ou Carência
14. Os pais de Chihiro são transformados em porcos.
16. Chihiro se vê presa em um mundo estranho.
17. Chihiro começa a desaparecer. (não faz parte daquele mundo)
52. O Sem-face engole por inteiro o sapo.
58. O Sem-face se torna agressivo e devora mais dois empregados da casa de banhos.
Pedido de Auxílio ou Mediação
33. kamaji pede a camareira que leve Chihiro a Yubaba, para que esta lhe peça emprego, mas a camareira se recusa a obedecer.
53. Haku (transformado em dragão) aparece todo ferido precisando de ajuda.
62. Chihiro é chamada por Yubaba para acalmar o Sem-face.
Empresa reparadora ou Investidura do Herói
29. Chihiro deseja ajudar seus pais.
54. Chihiro corre para ajudá-lo.
Partida
28. Com magia Haku leva Chihiro para um canto sem que ninguém os veja.
55. Chihiro sai de seu quarto em busca de Haku para ajudá-lo.
67. Chihiro deixa a casa de banhos e vai atrás de Zeniba.
Prova Qualificante ou Primeira Função do Doador
31. Procurar o Kamaji, mestre das caldeiras e lhe pedir emprego. Deve insistir por mais que lhe seja negado, só dessa forma terá uma chance.
35. Se Chihiro quiser realmente trabalhar terá que fazer um acordo com Yubaba.
45. Chihiro é tentada a receber uma porção de fichas de banhos que o sem face lhe oferece.
47. Chihiro tem que receber o espírito do mau cheiro e tratá-lo bem.
59. Chihiro tem que usar parte de seu bolo de ervas para ajudar Haku e matar o bicho que estava dentro dele.
68. Chihiro tem que encontrar Zeniba para lhe devolver o carimbo roubado.
Reação do Herói
32. Chihiro vai em busca do Kamaji.
36. Chihiro segue junto a Lin, a camareira, ao encontro de Yubaba

46. Chihiro se recusa a receber tantas fichas.
61. Chihiro mata o que estava fazendo mal ao Haku.
Transmissão do Objeto Mágico
43. Haku lhe oferece um bolo de arroz encantado para que ela possa recuperar suas forças.
48. Chihiro ganha do espírito do rio (confundido com o espírito do mau cheiro) um bolo de ervas, que ela pensa poder ajudar seus pais.
60. Chihiro recupera o carimbo de Zeniba de volta.
70. Chihiro recebe de Zeniba um amuleto que irá protegê-la que fora fiado por seus amigos.
Traslado ou Deslocamento
23. Através de magia Haku leva Chihiro para dentro da casa de banho.
63. Chihiro é levada de encontro ao Sem face.
71. Haku leva Chihiro ao encontro de Yubaba.
Luta (Prova Principal)
37. Chihiro se encontra com Yubaba e lhe pede por emprego. Yubaba recusa, alegando que Chihiro não passa de uma garotinha mimada e inútil.
64. Chihiro tem que retirar Sem-face da casa de banhos.
72. Chihiro tem que descobrir quais dentre os porcos presentes são os seus pais.
Marca
39. Após contratar Chihiro, Yubaba se apodera de seu nome, lhe dando um novo. Chihiro agora passa a ser Sen.
Vitória
38. Chihiro se aproveita que Yubaba precisa de silêncio para acalmar seu filho e só para de pedir emprego após Yubaba aceitar.
65. Chihiro consegue fazer com que Sem-face a siga para fora da casa de banhos.
73. Chihiro responde corretamente a pergunta feita por Yubaba.
Reparação do Dano
21. Chihiro volta a ser consistente e sólida.
66. Sem-face vomita os empregados que havia engolido.
74. Seus pais voltam a serem humanos.
Regresso
76. Chihiro volta para casa.
Perseguição
13. Com magia, Haku distrai “ele” enquanto Chihiro foge.

3.3 Estrutura narrativa do filme segundo Fiorin



CAPÍTULO IV – ANÁLISE CRÍTICA

A Viagem de Chihiro é um filme repleto de magia, seres fantásticos, onde o principal enfoque está na mudança e na transformação. Aspectos diretamente ligados a essas temáticas são encontrados em todo o decorrer do filme.

Chihiro e seus pais são desviados de sua viagem e atraídos para um espaço que somente Chihiro fora capaz de sentir, mesmo não sabendo exatamente do que se tratava. Durante todo o percurso aparecem sinais que somente Chihiro enxerga, como por exemplo: Logo após a pequena ponte, encostado em uma grande árvore, um *torii* pode ser visto e abaixo dele vários pequenos santuários. Os *Torii* são encontrados nas entradas dos santuários Xintoístas e, como já fora explicado no Capítulo Dois, segundo é dito por Sérgio Bath, eles representam a passagem, o limiar entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos, quanto aos santuários, como é dito no próprio filme, há a crença de que pequenos espíritos moram dentro deles. Porém todos esses fatos, um a um, são ignorados pelos pais de Chihiro.

Quando menos espera, Chihiro se vê presa em um mundo mágico, repleto de espíritos e seres que até então ela desconhecia e como ela não pertence a esse universo não pode existir nele, por isso começa a desaparecer e somente após comer um “alimento mágico” que faz parte daquele espaço, ela consegue adquirir novamente solidez e consistência. É nesse ponto que inicia seu processo de transformação, em que ela vai sair da infância para entrar na fase adulta, aprendendo que naquele mundo a única maneira de continuar viva é sendo útil, é trabalhando.

Mas ao assinar o contrato de trabalho com Yubaba, Chihiro perde algo de valioso, seu nome, sua identidade. Ela passa a ser chamada de Sen e seu nome passa a ser, literalmente, propriedade de Yubaba (já que ela desgruda do papel, com mágica, os ideogramas que representam seu nome e os agarram no ar). Dessa forma Yubaba controla seus empregados, sem que eles se dêem conta de que são na verdade escravos dela. Aos poucos Chihiro vai se transformando em Sen, porém, se deixar de ser Chihiro, ela deixará também de ser humana e assim será incapaz de encontrar o caminho para sua casa, como mais tarde ela é informada por Haku.

Como também são observados ao longo do filme, todos os personagens que se relacionam de maneira direta com Chihiro têm, mesmo que inconscientemente, a função de ajudá-la a completar sua missão, a alcançar seu amadurecimento (são os coadjuvantes na definição de Propp). Haku que lhe dá todas as dicas para alcançar seus objetivos, a empregada Lin que a protege, mesmo sendo grosseira no começo, o Kamaji que a acolhe como neta e mais tarde lhe oferece a passagem de trem que ele guardava há quarenta anos, Yubaba, manipulando-a através de provocações, faz com que Chihiro se fortaleça para cada prova que ela enfrenta e Zeniba que lhe dá um último conselho e um amuleto para protegê-la.

Chihiro é ajudada, mas também ajuda alguns dos personagens, como o espírito do rio, que lhe recompensa com um bolo de ervas. Primeiramente, ela vê esse bolo de ervas como o modo de salvar seus pais, mas diante das necessidades dos outros, que ela encara como sendo maior até mesmo que a sua, ela utiliza esse bolo para ajudar. Como HaKu, ao vê-lo doente por conta de um feitiço, expulsando e em seguida matando aquilo que lhe fazia mal, e também o Sem Face que está contaminado com a ganância, a cobiça exacerbada. Essas cenas demonstram formas de rituais de purificação, sempre presentes no Xintoísmo, que se destinam a afastar ou neutralizar os fatores negativos que prejudicam a vida.

Um personagem muito importante e, até mesmo, curioso do filme é o Sem Face, uma espécie de fantasma. Cada pessoa o interpreta de uma maneira, algumas o vêem como uma espécie de espírito do capitalismo incontrolável, a meu ver ele é uma espécie de sentimento da sociedade. Ele absorve os valores do local em que está inserido. Ao entrar na casa de banho e notar a ganância e a sede pelo ouro que tanto os empregados, quanto à própria Yubaba, deixam transparecer, ele começa a se aproveitar disso e a incorporar essas características no seu comportamento, mas de uma maneira muito mais chamativa e até mesmo agressiva, aonde ele engole um dos personagens e com isso adquire a capacidade de falar, suas pernas e braço se tornam evidentes e aparentam maior solidez.

Apesar de mobilizar todos os funcionários da casa de banhos e ter a atenção integralmente direcionada a si e todo tipo de comida a seu dispor, ele aparenta não estar satisfeito. Come cada vez mais e com maior ferocidade. Fica completamente desolado por não conseguir comprar a atenção de Chihiro que com sua inocência infantil não possui a ganância dos adultos e tem urgência em cumprir seus objetivos.

Ao sair da casa de banho, após o ritual de purificação, o qual se dá graças a ajuda de Chihiro, ele se torna novamente dócil e até mesmo tímido. Na casa de Zeniba seu comportamento já é completamente diferente, não dá nenhuma ordem, ajuda nos afazeres e até mesmo seu comportamento a mesa é outro, comendo com talheres e se satisfazendo com pouco.

Percebe-se que não existe o mal, mas sim que cada um age segundo lhe é exigido na situação. Ninguém é puramente mal ou bom, duas forças que existem tanto no ambiente, quanto dentro de cada um, duas forças que coexistem e estão sempre em busca do equilíbrio, o *Ying* e o *Yang*. As bruxas, irmãs gêmeas, Zeniba e Yubaba são a concretização da coexistência de tais energias, tantos são os pontos nos quais demonstram essa afirmação ao longo do filme e como pode ser observado no quadro descrito abaixo:

Zeniba	Yubaba
Simples	Cheia de riquezas
Horta (sustento próprio)	Banhos (comércio)
Cozinha (mulher “tradicional”, trabalha com os afazeres domésticos)	Administra a casa de banhos (mulher moderna, trabalha “fora”)
Nada de luxuoso	Muito luxo (a decoração lembra o rococó)
Pequena moradia	Casa enorme (lembra um templo)

Porém, o auge do filme está na evolução e no amadurecimento que encontra-se na protagonista Chihiro. Durante o filme pequenos ensinamentos vão fazendo com que Chihiro ultrapasse todas as barreiras e vença assim, todos os obstáculos, se superando e descobrindo em si uma força até então desconhecida e ignorada por todos, até por ela mesma. Ela aprende a tomar decisões, a escolher prioridades, a achar sozinha as soluções de seus problemas, aprende até mesmo a ser uma criança mais educada. Ela recebe lições de vários personagens do filme, até mesmo de uma maçaneta, ao tentar adentrar na sala de Yubaba sem bater antes.

O pensamento xintoísta, a cultura japonesa e o modo de agir, estão constantemente presentes no discurso do filme, seja nas palavras que são ditas ou até mesmo naquelas que ficam subentendidas no silêncio e nos gestos corporais dos personagens. No filme até mesmo os elementos naturais falam e essa intensa integração com a natureza não faz parte de uma simples conscientização ecológica, mas sim de um sentimento de respeito à

natureza. Agir de acordo com esta, coexistindo de forma equilibrada e harmoniosa, é um sentimento característico da filosofia xintoísta.

4.1. Descrição das cenas do filme *A Viagem de Chihiro* de maior relevância



Pode-se ver logo na entrada da estrada de terra (onde se inicia de fato a viagem) a presença de um *torii*, colocado lateralmente de modo discreto.



Durante todo o percurso na estrada de terra, até a entrada do túnel aparecem estátuas de pedras que lembram animais, essas esculturas têm a finalidade de proteger o santuário, *jinja*. Porém, sempre notar-se que, enquanto *Chihiro* os percebem de forma assustada, esses detalhes passam despercebidos por seus pais.



Essa é fachada de entrada do “parque temático”. Possui várias semelhanças com santuários, as cores vivas da fachada, a arquitetura de seu telhado, a sua localização, etc.



Apesar de não perceber nessa figura, a estátua tem essa mesma face na frente e nas costas, como se ela estivesse protegendo a entrada e a saída do túnel.



Mais uma vez, percebe-se a presença de estátuas semelhantes a animais constantes em todo o caminho.



De novo a forte presença da natureza sendo representada pelo vento, só que dessa vez trazendo o alerta que de que não se deve prosseguir a viagem, porém somente Chihiro percebe e é completamente ignorada por seus pais que seguem a viagem tranqüilamente.



Os pais de Chihiro tomam a cidade como abandonada, supõe que fosse existir um rio pelo lugar que passam, mas ignoram a presença do lodo nas escadarias e até mesmo nas estátuas de pedra que indica que a um movimento constante de água que sobe e desce (presença da natureza de forma sutil).



Apesar da aparência de abandono, encontram-se diversas características de atividade, vida e movimento, como, por exemplo, a casa de banho que Chihiro encontra-se em plena atividade, como fumaça preta saindo da chaminé da caldeira e da fumaça branca que sai das águas quentes das termas. Observa-se as nuvens ao fundo indicando a brusca mudança de tempo.



Castigo: por comerem como porcos, os pais de Chihiro são transformados em porcos.



Barco através do qual, chegam os clientes da casa de banho, que é, na verdade, uma casa de banho para espíritos, onde os espíritos depois de muito trabalhar poderiam ir para se distrair um pouco. Presença de máscaras e vestimentas características de rituais.



Nas cenas acima pode-se visualizar diversas críticas ao comportamento de Chihiro, especialmente a sua educação, principalmente quando Yubaba a descreve como uma menina molenga, mimada, chorona e burra.



Logo após assinar o contrato Chihiro perde seu nome e passa a se chamar Sem, seu nome agora é propriedade de Yubaba. Mais tarde quando já se esquecia de seu

nome, Haku a avisa que ela não pode – em hipótese alguma – esquecer-se de seu nome, caso contrário não achará mais o caminho de volta para casa, a partir de então para todos, ela é Sen e guarda em segredo seu verdadeiro nome.



Yubaba transformada em ave, preparando-se para fazer sua ronda durante o dia. Animalização. Semelhança com as sereias gregas, que possuíam a cabeça de uma mulher, o corpo de uma águia e eram tidas como traiçoeiras.



Ritual de purificação pela via oral. Purificação das cargas negativas armazenadas na alma de Chihiro.





Ritual de purificação (*harai*) através do banho. Onde o espírito do rio é limpo de todas as impurezas que carregava consigo e que o aprisionavam a um corpo que não condizia com a realidade.



Recompensa pelo bem que fez ao espírito do rio, um bolinho de ervas com poderes purificadores e curativos como é visto no decorrer do filme.



No primeiro quadro da esquerda para a direita, tem-se o personagem conhecido como Sem Face, um espírito solitário, em busca de um lar e verdadeiros amigos.

No segundo quadro, pode ser visto como o Sem face manipula a ganância para atrair o sapo e devorá-lo.



Após devorar o sapo ele começa a humanizar-se, seu corpo define-se melhor, consegue falar (utilizando a voz do próprio sapo) e possui cabelo. Com o ouro falso que produz, consegue a atenção de todos na casa de banho, menos a de Chihiro, que não aceita a sua amizade em troca do ouro. Com a rejeição vem a tristeza e a raiva, fazendo com que ele se torne mal.



Na cena acima nota-se a repulsa causada pela presença do sangue, já que o contato com este é considerado poluente.



O bebê é castigado por sua má conduta, já que ele não respeita ninguém.



Nesses três quadros encontram-se dois tipos de ritual de purificação. Nas duas gravuras da esquerda, Haku e Sem Face são obrigados a comer parte do bolo de ervas que Chihiro ganhou do espírito do rio, para então regurgitar tudo de negativo que estava dentro deles e que o estavam prejudicando. Na gravura do alto à direita, observa-se outro tipo de purificação chamado “*engacho*”. Esse ritual é realizado logo após Chihiro pisar no bicho

que controlava Haku e que este põe para fora depois de comer um pedaço do bolo de erva que lhe foi dado por Chihiro.



Esse é o trem que Chihiro pega para ir à casa de Zeniba, irmã gêmea de Yubaba, com o intuito de salvar o Haku. Um trem só de ida, com aparência de um metrô (algo corriqueiro), utilizado unicamente por fantasmas, onde todos possuem um ar triste, sem esperanças, descem em suas paradas que dão à sensação de não levar a lugar algum, como se eles vagassem (morte).



Chihiro ganha uma liga de prender o cabelo, fiada por seus amigos. Um amuleto que lhe trará proteção.



Sem Face é convidado por Zeniba a ficar morando com ela e, finalmente, encontra um lar onde é aceito por ser o que é.



Yubaba e Zeniba, Representação do Yin e Yang, coexistindo para manter o equilíbrio no mundo.



Após cumprir o seu castigo e aprender sua lição, o bebê pode voltar a sua forma original.



Dois momentos que mostram o crescimento espiritual da nossa heroína. No primeiro quadro (da esquerda para a direita), o medo e o receio de não conseguir reconhecer seus pais e, portanto, não conseguir salvá-los da maldição.

No segundo quadro, já no final do filme, Chihiro tem que cumprir uma última regra para que possa voltar ao seu mundo com seus pais. A regra consiste em apontar, dentro de um conjunto de seis porcos, quais deles são seus pais. Percebe-se então, diante dessa situação crítica uma firmeza e segurança nunca vista antes no caráter da personagem, ao responder a pergunta.



Ainda nesse segundo quadro, que ela se refere à Yubaba como vovó, demonstrando que não guarda ressentimentos e nem rancor pelos acontecimentos ocorridos na casa de banho, mostrando um grande amadurecimento espiritual na heroína. É o Xintoísmo e a pregação da paz e não da vingança.

Já do lado de fora, após ser liberta do mundo onde se encontrava, notamos uma enorme diferença do início do filme: passagem de tempo indicada pela poeira dentro do carro e pelos diversos gravetos e folha que cobrem o carro, a estátua protetora agora nada

mais é que uma simples pedra coberta de lodo, toda e qualquer semelhança com um *jinja* (santuário) desapareceu por completo; sua fachada antes lisa, de cores vivas, com telhado, agora mais se assemelha a um muro construído de pedras e coberto de vegetação, como se estivesse abandonado e esquecido há muitos anos, a mata agora está mais densa e fechada, a estrada de terra sumiu, foi encoberta pelo mato.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O filme, *A Viagem de Chihiro*, objeto de nosso estudo, é uma história, uma fábula que nos conta sobre o ritual de passagem de uma garota japonesa de dez anos que apesar de viver o universo infantil, é subitamente submetida aos desafios do mundo adulto. As fábulas, os contos, as histórias infantis são repletas de mitos que nos auxiliam a tomar decisões e explicam aquilo que a ciência não consegue esclarecer, mas que geralmente são de grande importância cultural, especialmente na formação de jovens.

Procurou-se mostrar nesse projeto a intensidade com a qual a mitologia japonesa está ligada e a sua influência no modo de vida daquele povo, que cultua uma crença (o Xintoísmo), uma religião que vê a natureza como algo complementar e não destrutivo, onde se acredita na pureza de tudo e de todos aqueles que seguem o curso da natureza. Um povo que se sente lisonjeado de fazer parte do mistério do universo. Após esta vasta observação, a meu ver, a melhor maneira de definir o “ser” do japonês seria dizendo que “[...] a psicologia dos japoneses tende mais para o emocional do que para o racional. Como os japoneses têm prazer em sentir a atmosfera,” (CAMPBELL, 1994: 372) e, “embora as cidades se elevem ao seu redor, lá no íntimo da alma, lá onde o ser interior habita, as pessoas ainda se mantêm em acordo com a natureza” (MOYERS, 1990: 25).

Estes aspectos estão presentes no filme que serve de base para Análise de Discurso apresentada neste trabalho, onde os mitos estão intimamente ligados à religião original do Japão (o Xintoísmo), ainda à sociedade moderna e às diretamente às pessoas.

Para compreender como o discurso age sobre os personagens do filme foi necessário buscar um embasamento teórico para a realização de uma análise de discurso tomando por base a sequência de cenas apresentadas. Este trabalho foi fundamental para a busca do entendimento do sentido e do significado, tanto das palavras quanto do silêncio e como estes são tão prezados na cultura japonesa. Não somente isso, mas também foi necessário estruturar a narrativa de forma a obter um melhor entendimento, para, dessa maneira, poder perceber e interpretar muitos desses elementos que aparecem às vezes de forma discreta, como, por exemplo, o sopro do vento que somente é percebido pela

protagonista e também de uma maneira mais aberta, como o ritual de purificação em que o Deus do rio é limpo através de um banho de ervas.

Conseguir captar essas informações foi importante para obter resposta que ficou subtendida na introdução deste nosso trabalho e que também é um dos seus fundamentos: Qual a importância deste tipo de estudo?

A resposta está mais diretamente relacionada com o ramo de habilitação que escolhi para o curso de graduação em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda. Como o mundo é movido em grande parte pelas oportunidades de geração de riquezas, entender o significado dos mitos e sua importância cultural para a sociedade japonesa é especialmente apropriado num momento em que as interações econômicas estão cada vez mais estreitadas.

Contudo, ao concluir este trabalho, é percebida a importância de melhor aprofundamento do conhecimento sobre a cultura japonesa, pelo seu alto poder de absorção de outras culturas e adaptação ao seu modo de viver. Observando os diversos trabalhos elaborados sobre o tema e que deram suporte teórico a este trabalho, nota-se a seriedade que autores nacionais dão ao estudo daquela cultura, que não fica restrita ao campo do entretenimento, que por si só já tem grande valor econômico, mas ao colocá-la como fonte de estudo com maior profundidade, visualiza o conteúdo de informações valiosas para o nosso país, exercendo influências na nossa cultura, no modo de se apresentar e até mesmo modo de viver, já que é cada dia mais interativo a troca de informações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, Diana Luz Pessoa, de. Teoria Semiótica do Texto. São Paulo: Editora Ática, 2005.
- BATH, Sérgio. Xintorismo, o Caminho dos Deuses, 2ª Edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.
- CAMPBELL, Joseph. Metodologia na Vida Moderna. Rio de Janeiro: Record: Rosa dos Tempos, 2002.
- _____. Máscaras de Deus: Mitologia Oriental, As. Vol. 2. São Paulo: Editora Palas Athenas, 1994.
- _____. O Poder do Mito. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.
- FIORIN, José Luiz. As Astúcias da Enunciação. São Paulo: Editora Ática, 1999.
- _____. Elementos de Análise do Discurso. São Paulo: Editora Contexto, 2005.
- GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1999
- _____. As formas do silêncio; no movimento dos sentidos. Campinas, SP: Ed. Da Unicamp, 1992.
- INDURSKY, F. A análise do discurso e sua inserção no campo das ciências da linguagem. In: Cadernos do I. L. nº 20. Porto Alegre, UFRGS: Instituto de Letras, 1998.
- LAYTEN, Sonia B. Cultura Pop Japonesa. São Paulo: Hedra, 2005.
- LEVI-STRAUSS, C. Mito e Significado. Lisboa, Editorial Presença. 1997.
- LOPES, Edward. A Identidade e a Diferença: Raízes Históricas das Estruturas Narrativas. São Paulo: Editora da USP, 1997.

MACHADO, Arlindo. O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MAINGUENEAU, D. Novas Tendências em Análise do Discurso. Campinas, SP: Pontes & Ed. Da Unicamp, 1989.

PÊCHEUX, Michael. O discurso; estrutura ou acontecimento, Tradução brasileira de Eni Puccinelli Orlandi, Campinas, SP: Pontes, 2002.

_____. Análise Automática do Discurso. Tradução brasileira Eni Puccinelli Orlandi, Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 1969.

ORLANDI, Eni. Língua e conhecimento lingüístico; para uma história das idéias no Brasil. São Paulo: Cortês Editora, 2002.

RANDAZZO, Sal. A Criação de Mitos na Publicidade. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1996.

VERGARA, Sylvia Constant. Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração. São Paulo: Atlas, 2003.

YAMASHIRO, José. História da Cultura Japonesa. São Paulo: Ibrasa, 1986.